

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2002-262223

(43)Date of publication of application : 13.09.2002

(51)Int.Cl.

H04N 5/91

H04N 5/45

(21)Application number : 2001-056300

(71)Applicant : DENTSU INC

(22)Date of filing : 01.03.2001

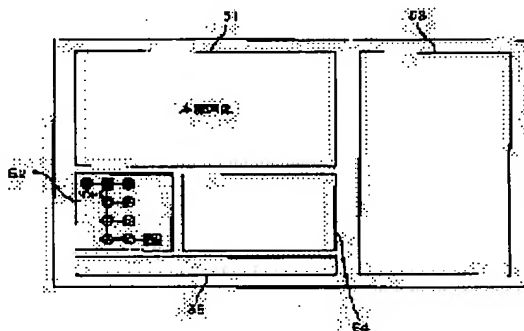
(72)Inventor : OGAWA YUKIO
NAKAYAMA HIROYUKI

(54) AUTHORIZING SYSTEM FOR ADVERTISEMENT IMAGE AND AUTHORIZING METHOD

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To enable a person who does not have special knowledge or experience about a markup language to easily prepare an advertisement image.

SOLUTION: A template which is to be a prototype for an advertisement image and has a predetermined form is prepared. The template is provided with areas 53 to 55 for attaching advertisement data in addition to a real line image area 51. The advertisement data is attached (combined) to the areas 53 to 55 in such a manner that an operator performs drag/drop operation of the advertisement data to the areas 53 to 55. Regulation check that checks whether the size and data format of the advertisement data respectively coincide with those of the areas is performed at the time of attaching the advertisement data.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

Copyright (C); 1998,2003 Japan Patent Office

BEST AVAILABLE COPY

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公 開 特 許 公 報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2002-262223

(P2002-262223A)

(43) 公開日 平成14年9月13日 (2002.9.13)

(51) Int.Cl.⁷

H 0 4 N 5/91
5/45

識別記号

F I

H 0 4 N 5/45
5/91

テ-マ-ド* (参考)

5 C 0 2 5
N 5 C 0 5 3

審査請求 未請求 請求項の数14 O L (全 25 頁)

(21) 出願番号 特願2001-56300(P2001-56300)

(22) 出願日 平成13年3月1日 (2001.3.1)

(71) 出願人 000151092

株式会社電通

東京都中央区築地1丁目11番10号

(72) 発明者 小川 由紀夫

東京都中央区築地1丁目11番10号 株式会
社電通内

(72) 発明者 中山 裕之

東京都中央区築地1丁目11番10号 株式会
社電通内

(74) 代理人 100094525

弁理士 土井 健二 (外1名)

Fターム(参考) 5C025 CA06 CA09 DA01

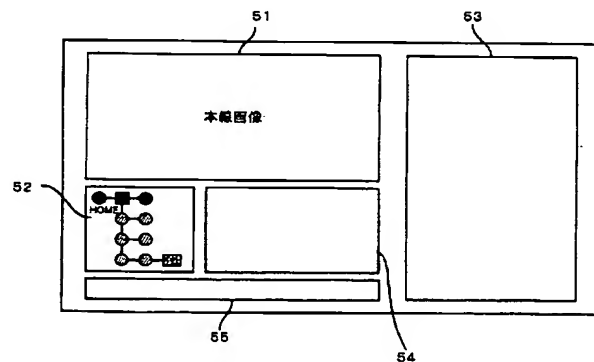
5C053 FA06 FA14 FA20 GB06 JA16
JA21 LA15

(54) 【発明の名称】 広告画面のオーサリングシステムおよびオーサリング方法

(57) 【要約】

【課題】 マークアップ言語について専門知識と経験を有しない者であっても、広告画面を容易に作成できるようにする。

【解決手段】 広告画面の原型となる、あらかじめ定められた形態を有するテンプレートが用意される。テンプレートには、本線画像領域51に加えて、広告データを貼付するための領域53～55が設けられる。広告データは、操作者によって、これらの領域53～55にドラッグ/ドロップ操作されることにより、該領域に貼付(結合)される。貼付時には、広告データと該領域とのサイズおよびデータ形式とがそれぞれ一致するかどうかのレギュレーションチェックが行われる。



【特許請求の範囲】

【請求項 1】 デジタル放送によりテレビ受像機に表示される広告画面をオーサリングするオーサリングシステムであって、前記広告画面に使用される広告データを記憶する第 1 の記憶手段と、あらかじめ定められた形態を有する、広告画面のテンプレートを記憶する第 2 の記憶手段と、前記広告データを前記テンプレートに結合し、前記テレビ受像機に表示される広告画面データを生成する結合手段と、を備えているオーサリングシステム。

【請求項 2】 通信ネットワークに接続され、デジタル放送によりテレビ受像機に表示される広告画面をオーサリングするオーサリングシステムであって、前記広告画面に使用される広告データを前記通信ネットワークを介して受信する第 1 の受信手段と、前記第 1 の受信手段により受信された広告データを記憶する第 1 の記憶手段と、あらかじめ定められた形態を有する、広告画面のテンプレートを記憶する第 2 の記憶手段と、前記広告データを前記テンプレートに結合し、前記テレビ受像機に表示される広告画面データを生成する結合手段と、前記結合手段により生成された広告画面データを前記通信ネットワークを介して送稿する送稿手段と、を備えているオーサリングシステム。

【請求項 3】 請求項 1 または 2 において、前記テンプレートは、前記広告データが配置される位置、形状、大きさ、およびデータ形式があらかじめ定められた領域を有するものである、オーサリングシステム。

【請求項 4】 請求項 3 において、前記テンプレートおよび前記広告データを表示する表示手段をさらに備え、前記結合手段は、操作者が、前記表示手段上で、前記表示手段に表示された広告データを、前記表示手段に表示された前記テンプレートの前記領域にドラッグおよびドロップ操作することにより、前記広告データをドラッグおよびドロップ操作された前記領域に結合する、オーサリングシステム。

【請求項 5】 請求項 3 または 4 において、前記テンプレートは、さらに、本線画像が配置される位置、ならびに、該本線画像の大きさおよび形状があらかじめ定められた領域を有するものである、オーサリングシステム。

【請求項 6】 請求項 1 から 5 のいずれか 1 項において、前記テンプレートが、あらかじめ定められた該テンプレート上の位置に、他のテンプレートにより制作される広告画面に遷移するための遷移要素をさらに備えている、オーサリングシステム。

【請求項 7】 請求項 1 から 6 のいずれか 1 項において、前記テンプレートに結合される広告データのレギュレーションをチェックするレギュレーションチェック手段をさらに備えている、オーサリングシステム。

【請求項 8】 請求項 3 から 6 のいずれか 1 項において、前記テンプレートの前記領域の少なくとも大きさお

よびデータ形式と、該領域に結合される広告データの少なくとも大きさおよびデータ形式とをそれぞれ比較することにより、前記領域に結合される広告データのレギュレーションをチェックするレギュレーションチェック手段をさらに備えている、オーサリングシステム

【請求項 9】 請求項 1 から 8 のいずれか 1 項において、前記広告画面データが、BML プログラム、または、BML プログラムおよび該 BML プログラムにリンクされた画像データもしくはテキストデータの少なくとも一方を含む、オーサリングシステム。

【請求項 10】 請求項 9 において、前記広告画面データの BML プログラムを、他の形式の BML に変換する変換手段をさらに備えているオーサリングシステム。

【請求項 11】 デジタル放送によりテレビ受像機に表示される広告画面をオーサリングするオーサリングシステムが行うオーサリング方法であって、前記広告画面に使用される広告データを記憶手段に記憶し、あらかじめ定められた形態を有する、広告画面のテンプレートを記憶手段に記憶し、前記広告データを前記テンプレートに結合し、前記テレビ受像機に表示される広告画面データを生成する、オーサリング方法。

【請求項 12】 通信ネットワークに接続され、デジタル放送によりテレビ受像機に表示される広告画面をオーサリングするオーサリングシステムが行うオーサリング方法であって、前記広告画面に使用される広告データを前記通信ネットワークを介して受信し、前記受信された広告データを記憶手段に記憶し、あらかじめ定められた形態を有する、広告画面のテンプレートを記憶手段に記憶し、前記広告データを前記テンプレートに結合し、前記テレビ受像機に表示される広告画面データを生成し、前記生成された広告画面データを前記通信ネットワークを介して送稿する、オーサリング方法。

【請求項 13】 デジタル放送によりテレビ受像機に表示される広告画面をオーサリングするコンピュータに、前記広告画面に使用される広告データを記憶する手順と、あらかじめ定められた形態を有する、広告画面のテンプレートを記憶する手順と、前記広告データを前記テンプレートに結合し、前記テレビ受像機に表示される広告画面データを生成する手順と、を実行させるためのオーサリングプログラム。

【請求項 14】 通信ネットワークに接続され、デジタル放送によりテレビ受像機に表示される広告画面をオーサリングするコンピュータに、前記広告画面に使用される広告データを前記通信ネットワークを介して受信する手順と、前記受信された広告データを記憶手段に記憶する手順と、あらかじめ定められた形態を有する、広告画面のテンプレートを記憶手段に記憶する手順と、前記広告データを前記テンプレートに結合し、前記テレビ受像機に表示される広告画面データを生成する手順と、前記生成された広告画面データを前記通信ネットワークを

介して送稿する手順と、を実行させるためのオーサリングプログラム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、オーサリングシステムおよびオーサリング方法に関し、特に、デジタル放送によりテレビ受像機に表示される広告画面をオーサリングするオーサリングシステムおよびオーサリング方法に関する。

【0002】また、本発明は、このようなオーサリングを行うコンピュータに実行させるためのオーサリングプログラムに関する。

【0003】

【従来の技術】テレビの放送信号をデジタル化して送信するデジタル放送が開始されている。このデジタル放送では、テレビ放送の電波に、広告用のデータ放送を多重化して送信し、テレビ受像機では、視聴者の操作により、データ放送をテレビ画面に表示することができるようになっている。

【0004】このような広告用のデータ放送の表示画面（広告画面）の作成には、オーサリングシステムが使用されている。また、このオーサリングシステムでは、広告画面の作成言語として、マークアップ言語の1つであるBML（Broadcasting Markup Language）が使用されている。

【0005】このBMLを用いて、広告画面における広告画像／広告文字および本線画像（本線映像）のレイアウト、レイアウト枠の大きさ、文字の大きさ、文字の飾り等がプログラミングされ、広告画面が作成されている。

【0006】

【発明が解決しようとする課題】しかし、これまでのオーサリングシステムでは、BMLによりプログラミングすることにより広告画面が作成されていたので、BMLおよびBMLによるプログラミングに関する専門知識と経験を有する者（いわゆるプログラマ）しか、広告画面を作成するのが困難であった。

【0007】また、広告画面の一部の画像または文字を変更する（差し替える）場合であっても、専門知識と経験を有する者が、再度プログラミングし直す必要があり、多くの時間を要していた。したがって、放送前日あるいは放送直前に、このような広告画面を変更することは困難であり、事実上、不可能な場合もあった。

【0008】さらに、広告画面に結合される広告用の画像データまたはテキストデータが、BMLにより作成された広告画面に整合するかどうかのレギュレーションチェックについても、BMLによるプログラムコードと、画像データまたはテキストデータの形式、サイズ等との比較を行う必要があるため、専門知識と経験を有し、かつ、多くの時間を要していた。

【0009】本発明は、このような状況に鑑みなされたものであり、その目的は、マークアップ言語について専門知識と経験を有しない者であっても、広告画面を容易に作成できるようにすることにある。

【0010】また、本発明の目的は、広告画面を素早く作成および変更できるようにすることにある。

【0011】さらに、本発明の目的は、レギュレーションチェックを簡易かつ迅速に実行できるようにすることにある。

【0012】

【課題を解決するための手段】前記目的を達成するために、本発明の第1の側面によるオーサリングシステムは、デジタル放送によりテレビ受像機に表示される広告画面をオーサリングするオーサリングシステムであって、前記広告画面に使用される広告データを記憶する第1の記憶手段と、あらかじめ定められた形態を有する、広告画面のテンプレートを記憶する第2の記憶手段と、前記広告データを前記テンプレートに結合し、前記テレビ受像機に表示される広告画面データを生成する結合手段と、を備えている。

【0013】本発明の第1の側面によるオーサリング方法は、デジタル放送によりテレビ受像機に表示される広告画面をオーサリングするオーサリングシステムが行うオーサリング方法であって、前記広告画面に使用される広告データを記憶し、あらかじめ定められた形態を有する、広告画面のテンプレートを記憶し、前記広告データを前記テンプレートに結合し、前記テレビ受像機に表示される広告画面データを生成するものである。

【0014】本発明の第1の側面によるオーサリングプログラムは、デジタル放送によりテレビ受像機に表示される広告画面をオーサリングするコンピュータに、前記広告画面に使用される広告データを記憶する手順と、あらかじめ定められた形態を有する、広告画面のテンプレートを記憶する手順と、前記広告データを前記テンプレートに結合し、前記テレビ受像機に表示される広告画面データを生成する手順と、を実行させるためのものである。

【0015】また、本発明の第2の側面によるオーサリングシステムは、通信ネットワークに接続され、デジタル放送によりテレビ受像機に表示される広告画面をオーサリングするオーサリングシステムであって、前記広告画面に使用される広告データを前記通信ネットワークを介して受信する第1の受信手段と、前記第1の受信手段により受信された広告データを記憶する第1の記憶手段と、あらかじめ定められた形態を有する、広告画面のテンプレートを記憶する第2の記憶手段と、前記広告データを前記テンプレートに結合し、前記テレビ受像機に表示される広告画面データを生成する結合手段と、前記結合手段により生成された広告画面データを前記通信ネットワークを介して送稿する送稿手段と、を備えてい

る。

【0016】本発明の第2の側面によるオーサリング方法は、通信ネットワークに接続され、デジタル放送によりテレビ受像機に表示される広告画面をオーサリングするオーサリングシステムが行うオーサリング方法であって、前記広告画面に使用される広告データを前記通信ネットワークを介して受信し、前記受信された広告データを記憶手段に記憶し、あらかじめ定められた形態を有する、広告画面のテンプレートを記憶手段に記憶し、前記広告データを前記テンプレートに結合し、前記テレビ受像機に表示される広告画面データを生成し、前記生成された広告画面データを前記通信ネットワークを介して送稿するものである。

【0017】本発明による第2の側面によるオーサリングプログラムは、通信ネットワークに接続され、デジタル放送によりテレビ受像機に表示される広告画面をオーサリングするコンピュータに、前記広告画面に使用される広告データを前記通信ネットワークを介して受信する手順と、前記受信された広告データを記憶手段に記憶する手順と、あらかじめ定められた形態を有する、広告画面のテンプレートを記憶手段に記憶する手順と、前記広告データを前記テンプレートに結合し、前記テレビ受像機に表示される広告画面データを生成する手順と、前記生成された広告画面データを前記通信ネットワークを介して送稿する手順と、を実行させるためのものである。

【0018】本発明によると、広告画面が、あらかじめ定められた形態を有するテンプレートに広告データを結合することによって作成される。したがって、広告画面自体をマークアップ言語によって作成する必要はない。これにより、マークアップ言語について専門知識と経験を有しない者であっても、広告画面を容易に作成することができる。広告画面を素早く作成および変更できる。

【0019】本発明の第1および第2の側面において、前記テンプレートは、前記広告データが配置される位置、形状、大きさ、およびデータ形式があらかじめ定められた領域を有する。これにより、該領域と該領域に結合される広告データとのレギュレーションチェックを、領域および広告データのそれぞれの大きさおよびデータ形式を比較することにより行うことができる。したがって、レギュレーションチェックを簡易かつ迅速に行うことができる。

【0020】なお、本発明における「デジタル放送」には、衛星デジタル放送および地上波デジタル放送の双方が含まれる。

【0021】

【発明の実施の形態】以下に、本発明の実施の形態について説明するが、以下の実施の形態は一例であり、本発明の技術的範囲は、以下の実施の形態に限定されるものではない。

【0022】1. システム構成

図1は、本発明によるオーサリングシステムを含む通信ネットワークシステムの全体構成を示すブロック図である。

【0023】この通信ネットワークシステムは、通信ネットワークの一例としてインターネット1を有する。インターネット1には、広告制作を代理制作する広告代理店に設置されたオーサリングシステム2と、広告主の会社に設置されたコンピュータ3と、放送局に設置された放送局サーバ4と、モノメディアを制作するモノメディア制作会社に設置されたモノメディア作成システム5とが接続されている。

【0024】これらのオーサリングシステム2、コンピュータ3、放送局サーバ4、およびモノメディア作成システム5は、インターネット1を介して相互にデータを通信することができる。

【0025】コンピュータ3は、オーサリングシステム2により作成された広告画面をプレビューするために、広告画面を表示装置（CRTディスプレイ装置、液晶ディスプレイ装置等）に表示したり、広告画面に使用されるモノメディアを差し替える場合に、差し替えの指示（および差し替えるモノメディア）をオーサリングシステム2に送信する等のために使用される。

【0026】放送局サーバ4は、オーサリングシステム2から電子送稿された広告画面データを受信および格納し、放送局の担当部署に配信する等の処理を行う。この放送局には、衛星デジタル放送の放送局および地上波デジタル放送の放送局が含まれる。また、広告画面データには、衛星デジタル放送によるデータ放送に使用される広告画面データおよび地上波デジタル放送によるデータ放送に利用される広告画面データが含まれる。

【0027】モノメディア作成システム5は、広告画面に使用される広告データの一例としてのモノメディアを作成するものである。モノメディアには、画像データおよび文字データが含まれる。画像データには、静止画像としてJPEG形式、PNG形式等、および、動画像としてMNG形式、MPEG形式、MPEG2-Iフレーム等の各種フォーマットのデータが含まれる。また、文字データには、テキスト形式等の各種フォーマットのデータが含まれる。

【0028】オーサリングシステム2は、デジタル放送におけるデータ放送によりテレビ受像機に表示される広告画面（広告画面データ）をオーサリングするものである。図2は、オーサリングシステム2の詳細な構成を示すブロック図である。オーサリングシステム2は、パソコン等の汎用のコンピュータにより構成することができ、コンピュータと同様に、処理部21、表示部（CRTディスプレイ装置、液晶ディスプレイ装置等）22、入力部（キーボード、マウス等）23、送受信部24、および記憶部（半導体メモリ、ハードディスク、MO、

DVD、CD-R等) 25を有する。記憶部25には、テンプレートデータベース(以下「データベース」を「DB」と略記する。) 2a、モノメディアDB 2b、およびCM素材DB 2cが設けられている。

【0029】送受信部24は、インターネット1に接続され、インターネット1との間で通信プロトコルの処理、データの送受信等を行う。

【0030】処理部21は、CPUないしはマイクロコンピュータ、内部メモリ(キャッシュメモリ、RAM、ROM等)、周辺機器制御装置等を内部に備え、表示部22、入力部23、送受信部24、および記憶部25を制御するとともに、内部メモリに記憶されたオーサリングプログラムを実行して、以下に詳述するオーサリング処理を実行する。

【0031】なお、記憶部25または処理部21の内部メモリには、後述するように、放送局ごとにBML言語を変換する変換プログラムも記憶されている。

【0032】2. テンプレート

オーサリングシステム2の記憶部25におけるテンプレートDB 2aには、あらかじめ定められた形態を有する、広告画面用のテンプレートがBML(Broadcasting Markup Language)により記述されたプログラムとして記憶されている。

【0033】テンプレートには、さまざまな広告主のニーズに応えるために複数の形態のものが設けられている。図3から図6は、広告画面用のテンプレートの4つの例を示している。図3は、タイプA(インジケータ型)の広告のHOME画面のテンプレートである。図4は、タイプB(サムネイル型)の広告のHOME画面のテンプレートであり、図5は、同タイプのHOME画面の下位にある第2階層および第3階層の広告のテンプレートである。図6は、タイプC(ダイレクトボタン型)の広告のHOME画面のテンプレートである。ここで、「HOME画面」、「第2階層」、および「第3階層」の意味については後述する。

【0034】これらのテンプレートは、テレビ画面全体に表示される画面のテンプレートであり、デジタルハイビジョンテレビやワイドテレビの画面に対応して、アスペクト比16対9に設定されている。

【0035】図7から図10は、図3から図6の各テンプレートをテーブル形式のデータでそれぞれ表現したものである。これらのデータが、BMLによるプログラムとして記述され、テンプレートDB 2aに記憶されている。処理部21は、テンプレートを表すBMLプログラムを2次元の画像データに変換して表示部22に表示する。

【0036】以下、図3から図6の各テンプレートについて、具体的に説明する。

【0037】図3に示すテンプレートは、タイプA(インジケータ型)のHOME画面のテンプレートであり、

本線画像エリア51と、インジケータ52と、クライアントスペース53および54と、ガイドエリア55とを備えている。

【0038】本線画像(本線映像)エリア51は、放送されているテレビ番組等の映像(動画および音声からなる本線画像)が表示されるエリアである。本線画像は、通常、テレビ受像機の画面全体に表示されるが、このテンプレートにより作成された広告画面がテレビ受像機に表示されている時は、本線画像エリア51のサイズに縮小されて表示される。

【0039】図7は、図3に示すテンプレートをテーブル形式のデータで表したものである。「名称」は各領域の名称である。「構成要素(Element)」は、各領域(テンプレートの要素)を示し、「領域(divまたはp)」からなる。領域(div)は、さらにその領域を構成するオブジェクト(object: 動画(映像)データ、静止画(画像)データ、または音声データのモノメディア)およびテキスト(p: テキストデータのモノメディア)とからなる。

【0040】「ID」は各構成要素をユニークに識別するための識別子であり、「データ形式(Object)」はモノメディアのデータ形式(mpeg2, aac(音声), jpeg, text等)を示す。

【0041】「X」および「Y」は、それぞれ、テンプレート(すなわち広告画面)における各要素の開始X座標および開始Y座標である。テンプレートの左上のコーナが原点に、右方向がX軸の正の方向に、下方向がY軸の正の方向に、それぞれ設定されている。また、領域内の各構成要素の座標は、その領域における相対座標として定義されている。

【0042】「W」はその領域の幅(横方向のドット数)であり、「H」はその領域の高さ(縦方向のドット数)である。「Rem」は、構成要素がテキストを有する場合に、そのテキストの文字の大きさ(ポイント数px)および最大文字数を示す。

【0043】これら「名称」から「Rem」の内容は、図8から図10についても同じである。

【0044】この本線画像エリア51は、座標〔56, 32〕から開始する、幅480ドット、高さ270ドットの長方形のエリアである。すなわち、このエリア51の左上のコーナの座標は〔56, 32〕であり、右下のコーナの座標は〔535, 301〕となる。このエリア51には、MPEG2形式の映像データ(video)とAAC形式の音声データ(sound)との2つの構成要素が結合され、放送時には、これら2つの構成要素が放送される。

【0045】インジケータ52は、広告が階層構造を有する複数の広告画面により構成されている場合に、これら複数の広告画面の構造(ツリー構造)、および、現在表示されている広告画面がツリー構造上のどの位置のも

のであるかを示すとともに、放送時には、視聴者が、現在表示されている広告画面から他の階層の広告画面または同じ階層の他の広告画面に遷移するために使用されるものである。

【0046】遷移の動作および遷移先の広告画面（テンプレート）は、このテンプレートを規定するBMLプログラム内にあらかじめ記述されている。たとえば、このタイプAのテンプレートから他のタイプA2のテンプレート（図示せず）、タイプA3のテンプレート（図示せず）等へ遷移することがBMLプログラム内にあらかじめ記述されている。そして、これらインジケータによる遷移先の他の広告画面も、それぞれのテンプレートを用いて、併せて作成されることになる。

【0047】図3に示すインジケータ52では、ツリーのノードに位置する円形および正方形の印が広告画面を象徴している。このインジケータ52は、3階層のツリー構造を示し、最上位の第1階層には1画面（「HOME」画面）が、その下位の第2階層には4画面が、第2階層の下位の第3階層には4画面がそれぞれあることを示している。なお、図5に示すテンプレートも、図4に示すテンプレート（タイプBの第1階層のテンプレート）の下位に位置する第2階層または第3階層のテンプレートである。

【0048】また、このインジケータ52は、第1階層のHOME画面からは、第2階層の4画面のいずれにも遷移可能であり、第2階層の4画面のそれぞれからは、第3階層の4画面の対応する1つの画面に遷移可能であることを示している。インジケータ52において、正方形の印は、現在表示されている広告画面の、このツリー構造上の位置を示している。なお、このテンプレートにより作成された広告画面がテレビ受像機に表示された場合に、ツリー構造の他の広告画面へ遷移する操作は、テレビ受像機を操作するリモコンを用いて行われることとなる。

【0049】このインジケータ52は、図7の「インジケータ」に示すように、JPEG形式の4つのオブジェクトから構成される。

【0050】クライアントスペース53および54、ならびにガイドエリア55は、広告主（以下では「クライアント」ともいう。）が使用できる領域であり、クライアントの広告（すなわちモノメディア作成システム5によって作成されたモノメディア）が結合され、表示される領域である。

【0051】クライアントスペース53は、図7の「クライアントスペース1」に示すように、座標〔536, 48〕から開始する幅340ドット、高さ446ドットからなる領域である。このクライアントスペース53には、1つのJPEG形式の画像データと、24ポイントの13文字以下のテキストデータ13個とが収容（結合）可能である。すなわち、JPEG形式の画像と24

ポイントの文字とを重ね合わせて表示可能である。クライアントスペース54およびガイドエリア55についても、図7のクライアントスペース2および図7のガイドエリアにそれぞれ示す仕様となっている。

【0052】なお、図7における「マスク」は、本線画像エリア51の周縁部を縁取るための領域であり、本線画像エリア51とその周囲の領域との境界を明確にするためのものである。図8から図10における「マスク」も同じである。

10 【0053】図4に示すテンプレートは、タイプB（サムネイル型）のHOME画面のテンプレートであり、本線画像エリア81と、ガイドエリア82と、クライアントスペース83および85と、バナーエリア84と、局ボタン86と、ボタン87とを備えている。

【0054】本線画像エリア81と、ガイドエリア82と、クライアントスペース83（図8のクライアントスペース2）および85（図8のクライアントスペース1）については、前述した図3に示すものと同様のものであり、図8に示す仕様を有するので、ここではその説明を省略する。

20 【0055】バナーエリア84は、WEBページに表示される看板型の広告（バナー広告）と同様のものであり、クライアントが使用できる領域である。このバナーエリア84には、図8の「バナーエリア」に示すように、JPEG形式の画像データ（モノメディア）が収容（結合）される。

【0056】局ボタン86は、放送局データ放送へ移動するためのボタンであり、図8の「局ボタン」に示す仕様を有する。ボタン87は、データ放送を終了し、たとえば本線画像に戻る（すなわちテレビ受像機の画面全体に本線画像を表示する）ためのボタンであり、図8の「ボタン」に示す仕様を有する。

30 【0057】図5に示すテンプレートは、タイプB（サムネイル型）の第2階層および第3階層の広告画面のテンプレートであり、本線画像エリア61と、左ボタン62と、右ボタン63と、ガイドエリア64と、クライアントスペース65および66と、バナーエリア67とを備えている。

40 【0058】本線画像エリア61と、ガイドエリア64と、クライアントスペース65および66とについては、前述した図3に示すものと同様のものであり、図9に示す仕様を有するので、ここではその説明を省略する。また、バナーエリア67も、前述した図4に示すものと同様のものであり、図9に示す仕様を有するので、ここではその説明を省略する。

50 【0059】左ボタン62および右ボタン63は、テンプレートにあらかじめ規定されているボタンであり、クライアントが使用および変更できない構成要素である。これらのボタン62および63は、図3のインジケータ52と同様に、他のテンプレートにより作成される広告

画面に遷移するために使用される。放送時には、視聴者は、リモコン等により、このボタン62または63を操作して、他のテンプレートにより作成された広告画面に遷移する。

【0060】遷移の動作および遷移先の広告画面（テンプレート）は、このテンプレートを規定するBMLプログラム内にあらかじめ記述されている。たとえば、このテンプレートから上位の階層のテンプレート（図示せず）、下位の階層のテンプレート（図示せず）等へ遷移することがBMLプログラム内にあらかじめ記述されている。そして、これらボタンによる遷移先の他の広告画面も、それぞれのテンプレートを用いて、併せて作成されることになろう。

【0061】図6に示すテンプレートは、タイプC（ダイレクトボタン型）のHOME画面のテンプレートであり、本線画像エリア71と、ボタンスペース72と、局ボタン73と、ボタン74と、クライアントスペース75とを備えている。

【0062】本線画像エリア71およびクライアントスペース75については、前述した図3に示すものと同様のものであり、図10に示す仕様を有するので、ここではその説明を省略する。

【0063】局ボタン73は、放送局データ放送へ移動するためのボタンであり、図10の「局ボタン」に示す仕様を有する。ボタン74は、データ放送を終了し、たとえば本線画像に戻る（すなわちテレビ受像機の画面全体に本線画像を表示する）ためのボタンであり、図10の「ボタン」に示す仕様を有する。

【0064】ボタンスペース72は、クライアントスペース75と同様に、クライアントが使用できる領域である。このボタンスペース72は、図8に示すように、4つのサブ領域に分割されている。各サブ領域には、JPG形式の画像データと20ポイント16文字以下のテキストデータとが収容（結合）され、画像と文字とが重ね合わせて表示される。

【0065】これらの各サブ領域は、個別のボタン（すなわち4つのボタン）となっており、他のテンプレートにより作成される広告画面に遷移するために使用される。放送時には、視聴者は、リモコン等により各サブ領域（すなわち各ボタン）を操作して、他のテンプレートにより作成された広告画面に遷移する。

【0066】遷移の動作および遷移先の広告画面（テンプレート）は、このテンプレートを規定するBMLプログラム内にあらかじめ記述されている。たとえば、このタイプCのテンプレートから他のタイプC2のテンプレート（図示せず）、タイプC3のテンプレート（図示せず）等へ遷移することがBMLプログラム内にあらかじめ記述されている。そして、これらボタンによる遷移先の他の広告画面も、それぞれのテンプレートを用いて、併せて作成されることになろう。

【0067】3. 広告画面のオーサリング処理

図11は、ディジタル放送により放送される広告の制作の流れを示すフローチャートである。図12から図20は、オーサリングシステム2の表示部22に表示される広告制作画面の流れを示している。

【0068】広告代理店は、広告主（クライアント）から広告の制作の依頼を受ける（ステップS1）。この依頼は、広告主が広告代理店の営業担当者に直接依頼することにより行われることもあるし、コンピュータ3からオーサリングシステム2へ送信される電子メール等により行われることもある。

【0069】広告代理店により制作依頼が受け付けられると、オーサリングシステム2の操作者は、オーサリングシステム2においてオーサリングプログラムを起動し、広告作成を開始する。

【0070】まず、オペレータによって、広告制作のプロジェクトが登録される（ステップS2）。このプロジェクトの登録は、図12に示すプロジェクト登録ウィンドウ101を用いて行われる。このプロジェクト登録ウィンドウ101は、たとえば、メニューバー100における「ファイル」のプルダウンメニュー内の項目「プロジェクト登録」（図示略）がオペレータによって選択されることにより、処理部21が表示部22（図2参照）に表示するウィンドウである。

【0071】このプロジェクト登録ウィンドウ101には、得意先コード、得意先名、プロジェクトNo.、素材コード、素材名、CMアスペクト比等がオペレータによって入力される。また、CM規格（SDまたはHD）、解像度（960*540または720*480）、ファイル形式（EUC-JPまたはSHIFT-JIS）がオペレータによって選択される。

【0072】これらの各項目の入力または選択後、プロジェクト登録ウィンドウ101の下部にある「局テンプレート一覧」ボタンがオペレータによってクリックされると、処理部21は、図13に示す局テンプレート一覧ウィンドウ102を表示部22に表示する。この局テンプレート一覧ウィンドウ102によって、広告に使用されるテンプレートがオペレータにより選択される（ステップS3）。このテンプレートの選択は、一般に、クライアントとの相談の上に行われる。

【0073】この局テンプレート一覧ウィンドウ102には、前述したタイプA、BおよびCの3つにタイプのテンプレートが表示されている。各タイプは、階層構造（ツリー構造）を有し、そのツリー構造についても、複数のツリー構造が用意され、選択可能となっている。オペレータは、1つのタイプと1つのツリー構造とを選択することができる。

【0074】各タイプの各階層に含まれるテンプレートの形態は、前述したように、あらかじめ定められており、タイプとツリー構造とを選択することによって、テ

ンプレートがユニークに定まるようになっている。たとえば、図13では、タイプBの4択3階層9画面が選択されているが、3つの階層を構成する合計9つのテンプレートの形態は、あらかじめ定められている。

【0075】局テンプレート一覧ウィンドウに102よって、タイプおよびツリー構造がオペレータによって選択されると、処理部21は、図14に示す画面遷移設定ウィンドウ103を表示部22に表示する。この画面遷移設定ウィンドウ103には、選択されたタイプおよびツリー構造が表示される。ここでは、タイプBの4択3

階層9画面のツリー構造が表示されている。
【0076】このツリー構造には、最上位の第1階層にはB1で示されるテンプレートが、第1階層に下位の第2階層には4つのB2で示されるテンプレートが、第2階層の下位の第3階層には4つのB3で示されるテンプレートが、それぞれ使用されることが示されている。B1、B2およびB3で示されるテンプレートの形態は、前述したようにあらかじめ定められている。

【0077】オペレータは、このツリー構造を使用する場合には、この画面遷移設定ウィンドウ103の下部にある「決定」ボタンをクリックし、他のツリー構造に変更する場合には、「戻る」ボタンをクリックすることとなる。「戻る」ボタンがクリックされると、表示部22は、図12に示す表示画面の状態に戻る。

【0078】一方、「決定」ボタンがクリックされ、続いて「オーサリング」ボタンがクリックされると、処理部21は、図15に示す遷移一覧ウィンドウ104を表示部22に表示する。この遷移一覧ウィンドウ104には、図14の画面遷移設定ウィンドウ103で決定されたツリー構造が表示される。

【0079】広告に使用するテンプレートが決定されると、そのテンプレートに結合するためのモノメディアの種類（静止画、文字等）、データ形式（JPEG形式、テキスト形式等）、およびサイズ（縦横のドット数、文字の大きさおよび文字数等）が、前述した図7から図10に示すテーブルにより定まる。したがって、広告代理店または広告主は、これらモノメディアの種類、データ形式およびサイズによるモノメディアの制作をモノメディア制作会社に依頼する（ステップS4）。この依頼は、広告代理店の営業担当者または広告主が制作会社の担当者に直接依頼してもよいし、電子メール等によって依頼してもよい。

【0080】モノメディア制作会社は、広告主の要求、ならびにテンプレートに定められたモノメディアの種類、データ形式およびサイズに合致したモノメディアを、モノメディア作成システム5を用いて作成する。作成されたモノメディアは、インターネット1を介してオーサリングシステム2に送信（納品）される（ステップS5）。送信されたモノメディアは、送受信部24により受信され、処理部21によってモノメディアDB2b

に記憶される。

【0081】オーサリングシステム2では、図15に示す遷移一覧ウィンドウ104のテンプレートの1つ（ツリーのノードに位置するB1～B3のいずれか）がオペレータにより選択／クリックされると、処理部21は、図16に示すように、選択されたテンプレートを表したテンプレートウィンドウ105を表示部22に表示する。図16では、タイプBの第2階層B2で示されるテンプレート（前述した図5および図9に示すテンプレート）が示されている。

【0082】ここで、たとえばメニューバー100における「画像選択」がオペレータにより選択／クリックされると、処理部21は、図17に示すファイル選択ウィンドウ106を表示部22に表示する。このファイル選択ウィンドウ106のファイル名表示欄107には、モノメディアDB2bに記憶されたモノメディア（ファイル）の一覧が表示される。ファイル名表示欄107において、モノメディアのファイル名（図17では「freede sign.jpg」）がオペレータにより選択されると、処理部21は、そのファイル名で示されるモノメディアのファイルをモノメディアDB2bから読み出し、モノメディア表示欄108に表示する。

【0083】モノメディア表示欄108に表示されたモノメディアは、テンプレートウィンドウ105のクライアントスペース65、ガイドエリア64等の結合（貼付、収容）したい領域に、オペレータがドラッグおよびドロップすることにより結合（貼付、収容）される。

【0084】この結合の際に、処理部21は、レギュレーションチェックを実行する（ステップS6）。レギュレーションチェックは、テンプレートのドラッグ／ドロップ先の領域の特性（データ形式およびサイズ）と、ドラッグ／ドロップされたモノメディアの特性（データ形式およびサイズ）とが一致するかどうかを判定することにより行われる。

【0085】ドラッグ／ドロップ先の領域の特性は、テンプレートDB2aに記憶されたテンプレートのデータ（図7から図10のテーブルデータ参照）から参照される。特性のうちデータ形式は、テーブルデータにおける「データ形式(Object)」から参照される。特性のうちサイズは、画像データについては、テーブルデータにおける「W」（ドット数）および「H」（ドット数）から、テキストデータについては、テーブルデータにおける「Rem」（文字数（および文字の大きさ））から、それぞれ参照される。モノメディアの特性は、モノメディアのファイルのヘッダ部に保持されたデータから参照される。

【0086】たとえば、画像データについては、テンプレートの領域のデータ形式がJPEG形式であり、モノメディアのデータ形式もJPEG形式である場合には、データ形式が一致すると判定される。また、テンプレ

トの領域のサイズが縦180ドット、横320ドットであり、モノメディアのサイズも縦180ドット、横320ドットである場合には、サイズが一致すると判定される。

【0087】文字データについては、テンプレートの領域のデータ形式がテキスト形式であり、モノメディアのデータ形式もテキストである場合には、データ形式が一致すると判定される。また、テンプレートの領域の文字数が21文字以下であり、モノメディアの文字数が21文字以下であるには、サイズが一致すると判定される。

【0088】レギュレーションチェックにおいて、データ形式およびサイズの双方またはいずれか一方が一致しない場合には（ステップS7でNG）、ドラッグ/ドロップされたモノメディアは、ドラッグ先の領域に結合されず、一致しないので貼付できない旨をオペレータに通知するダイアログボックス（図示略）が表示される。そして、広告代理店からモノメディア制作会社に、モノメディアの制作または修正が依頼され、修正されたモノメディアがモノメディア作成システム5によって作成され（ステップS13）、オーサリングシステム2に納品される（ステップS5）。そして、再びレギュレーション

チェックが行われる（ステップS5およびS6）。
【0089】レギュレーションチェックにより、データ形式およびサイズの双方が一致した場合には（ステップS7でOK）、処理部21は、図18に示すように、テンプレートウィンドウ105内のドラッグ/ドロップ先の領域（ここではクライアントスペース65）にモノメディアを結合（貼付、収容）して表示する。

【0090】同様に示すように、文字データ（テキスト形式）のモノメディアも、テンプレートウィンドウ105内のドラッグ/ドロップ先の領域（ここではクライアントスペース65または66）に結合される。

【0091】この結合は、このテンプレートを規定するBMLプログラムにおいては、BMLプログラムにおける該当領域（ここではクライアントスペース65）を規定するコードの部分に、モノメディアファイルへのリンクデータ（ポインタ）を記述（挿入）するか、あるいは、BMLプログラムにおける該当領域を規定するコードの部分にモノメディアファイルを組み込むことにより行われる。

【0092】一般に、モノメディアが画像データの場合には、その容量が大きいため、リンクデータを記述することにより結合が行われ、テキストデータの場合には、コードの部分にテキストデータを組み込むことにより結合が行われる。もっとも、テキストデータであっても、テキストデータファイルへのリンクデータをコードに記述してもよい。

【0093】結合されたモノメディアの背景色、文字のフォント、および文字のサイズを修正/変更することも

できる。たとえば、メニューバー100における「ツール」がオペレータによりクリックされると、処理部21は、図20の示すツールウィンドウ109を表示部22に表示し、オペレータは、このツールウィンドウ109を用いて背景色、文字のフォント、および文字のサイズを修正/変更することができる。

【0094】このようにして、オーサリングが実行され、広告画面が作成される（ステップS8）。

【0095】このように、本発明によるオーサリングシステムでは、広告画面の制作に、あらかじめ定められた形態を有するテンプレートを使用するので、オペレータは、モノメディアファイルをテンプレート内の所望の領域に貼付（ドラッグ/ドロップ）するだけで、広告画面をオーサリングし、作成することができる。したがって、オペレータはBMLについての専門知識や経験を有していなくても、広告画面を簡易な操作で、しかも迅速に作成することができる。

【0096】また、あらかじめ定められた形態を有するテンプレートを使用することにより、レギュレーションチェックも自動的に、かつ、簡易な処理により迅速に行うことができる。これによっても、オペレータはBMLについての専門知識や経験を有していなくても、レギュレーションチェックを行うことができる。

【0097】広告画面が作成されると、処理部21は、モノメディアが結合された広告画面を、BMLプログラム（およびBMLプログラムにリンクされたモノメディアデータ）からなる広告画面データとして、CM素材DB2cに格納する。

【0098】また、この時、処理部21は、制作指示書（画面制作指示書または画面制作指定書とも呼ばれる。）、画面遷移図（画面遷移指示書または画面遷移指定書とも呼ばれる。）、画面構成図（画面定義書とも呼ばれる。）、およびモノメディア一覧（ファイル一覧とも呼ばれる。）を、プロジェクト登録ウィンドウで入力されたデータおよび作成された広告画面データに基づいて作成し、広告画面データとともにCM素材DBに格納する。図21は制作指示書の一例であり、図22は画面遷移図の一例である。図23は画面高製図の一例であり、図24はモノメディア一覧の一例である。

【0099】「制作指示書」は、作成される広告についての属性や条件を指示するものである。「画面遷移図」は、作成される広告のツリー構造（階層構造）を指示するものである。「画面構成図」は、1画面ごとの形態（レイアウト）を指示するものである。「モノメディア一覧」は、使用しているモノメディアの属性一覧を示したものである。

【0100】その後、クライアントおよび広告代理店によって、プレビューが行われる（ステップS9）。クライアントによるプレビューは、インターネット1を介して、コンピュータ3により行うこともできる。また、プ

レビューは、本線画像エリアに本線画像が表示された状態の、より実際の放送に近い形態でも行われる。

【0101】プレビューの結果、広告画面そのものを修正/変更したい場合には(ステップS10でNG1)、ステップS3のテンプレート選択から処理が繰り返される。モノメディアのみを修正/変更したい場合には(ステップS10でNG2)、モノメディアの制作/修正依頼がモノメディア制作会社に出され(ステップS13)、ステップS5から処理が繰り返されることとなる。

【0102】プレビューの結果、修正/変更がない場合には(ステップS10でOK)、オペレータは、オーサリングシステム2を使用して、広告画面データを、この広告画面データを放送する放送局に対応したBMLの形式に変換する(ステップS11)。

【0103】この変換を行うのは、同じBMLであっても、いわゆる方言が存在し、方言間で、たとえばコードにおけるオペランドの配置順序が異なっていることがあるからである。したがって、各放送局が使用しているBMLに適合するように、変換が行われる。

【0104】これらBML間の相違はあらかじめ判明している。したがって、放送局のBMLに適合した広告画像データに変換するための変換プログラムが、あらかじめ作成され、前述したように記憶部25または処理部21の内部メモリに記憶されている。処理部21は、この変換プログラムを使用して、広告画面データを変換する。

【0105】続いて、オペレータの指示により、処理部21は、変換された広告画面データと、画面制作指示書、画面遷移指示書および画面定義書とから電子送稿用のデータを生成し、この電子送稿用データを、送受信部24およびインターネット1を介して放送局サーバ4に送信する(ステップS12)。

【0106】図25は、電子送稿される送稿データのデータ構造を示している。送稿データは、ヘッダ、広告画面データ、モノメディア、制作指示書、画面遷移図、画面構成図、およびモノメディア一覧から構成される。

【0107】「ヘッダ」には、送信先である放送局サーバ4のIPアドレス、送信元であるオーサリングシステム2のIPアドレス、広告主の名称、タイプスタンプ等が含まれる。「広告画面データ」は、テンプレートにより作成された広告画面がBMLプログラムにより記述されたものである。「モノメディア」は、モノメディアファイルが広告画面データにリンクされた場合に設けられる。

【0108】電子送稿されたデータは、放送局の放送局サーバ4に格納され、放送時間に放送局から放送されることとなる。

【0109】作成された広告画面の一部のクライアントスペースやガイドエリア等のデータを差し替える場合に

は、広告主から差し替えの指示が広告代理店に与えられる。また、差し替え用のモノメディアがモノメディア作成システム5または広告主コンピュータ3からオーサリングシステム2に送信される。

【0110】オーサリングシステム2では、送信されたモノメディアの差し替えが前述したドラッグ/ドロップの処理により行われる。この差し替えは、テンプレートに最初に貼付されたモノメディアを削除し、削除後に差し替え用のモノメディアを貼付することにより行うこともできるし、最初に貼付されたモノメディアの上に差し替え用のモノメディアを上書きすることにより行うこともできる。モノメディアが差し替えられた広告画面データは、その後、放送局対応のBMLプログラムに変換され、放送局サーバ4に電子送稿される。

【0111】このように、モノメディアの差し替えもドラッグ/ドロップ処理により行われるので、モノメディアの差し替えも簡易に、かつ、迅速に行うことができる。これにより、たとえば放送前日または放送直前に広告画面の一部変更も可能となり、広告画面の一部変更をほぼリアルタイムに行うことができる。

【0112】4. 他の実施の形態
レギュレーションチェックを、前述したように、オーサリングにおけるドラッグ/ドロップ時に行うのではなく、モノメディア作成システム5からのモノメディア(モノメディアファイル)の受信時や、オーサリングシステム2によるオーサリング開始時に行うこともできる。

【0113】たとえば、モノメディア作成システム5は、モノメディアファイルに、プロジェクトNo.と、結合(貼付)されるテンプレートを指定するデータ(たとえばテンプレートのタイプ)と、そのテンプレートにおける結合される領域(クライアントスペース、ガイドエリア等)を指定するデータ(たとえば図6から図8のID)とを付与して、オーサリングシステム2に送信する。

【0114】オーサリングシステム2は、受信されたモノメディアファイルに含まれるプロジェクトNo.と、テンプレートを指定するデータと、結合される領域を指定するデータとから、受信されたモノメディアが結合される領域を特定する。これにより、オーサリングシステム2は、特定された領域とモノメディアとのレギュレーションチェックを行う。

【0115】このレギュレーションチェックは、操作者によるドラッグ/ドロップ時ではなく、モノメディアデータの受信時や、オーサリングシステム2によるオーサリング開始時に行うことができる。

【0116】また、モノメディアファイルに、前述したプロジェクトNo.、テンプレートを指定するデータ、結合される領域を指定するデータ等を含めることにより、オーサリング(すなわち、領域へのモノメディアの

結合（貼付）自体も、操作者によるドラッグ／ドロップを介することなく、オーサリングシステム2により自動的に行うことも可能となる。

【0117】さらに、前述した実施の形態では、オーサリングシステム2の機能を、オーサリングプログラムおよびこれを実行するCPUないしはマイクロコンピュータにより実現しているが、ハードウェア回路により実現することもできる。

【0118】

【発明の効果】本発明によると、マークアップ言語について専門知識と経験を有しない者であっても、広告画面を容易に作成することができる。また、本発明によると、広告画面を素早く作成および変更することができる。さらに、レギュレーションチェックを簡易かつ迅速に実行することができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明によるオーサリングシステムを含む通信ネットワークシステムの全体構成を示すブロック図である。

【図2】オーサリングシステムの詳細な構成を示すブロック図である。

【図3】タイプA（インジケータ型）のHOME画面のテンプレートを示す。

【図4】タイプB（サムネイル型）のHOME画面のテンプレートを示す。

【図5】タイプBの第2層および第3層のテンプレートを示す。

【図6】タイプC（ダイレクトボタン型）のHOME画面のテンプレートを示す。

【図7】タイプAのHOME画面のテンプレートのテーブルデータを示す。

【図8】タイプBのHOME画面のテンプレートのテーブルデータを示す。

【図9】タイプBの第2階層のテンプレートのテーブルデータを示す。

【図10】タイプCのHOME画面のテンプレートのテーブルデータを示す。

【図11】ディジタル放送により放送される広告の制作の流れを示すフローチャートである。

【図12】オーサリングシステムの表示部に表示される広告制作画面であり、特に、プロジェクト登録ウィンドウを示す。

【図13】オーサリングシステムの表示部に表示される広告制作画面であり、特に、局テンプレート一覧ウィンドウを示す。

ドウを示す。

【図14】オーサリングシステムの表示部に表示される広告制作画面であり、特に、画面遷移設定ウィンドウを示す。

【図15】オーサリングシステムの表示部に表示される広告制作画面であり、特に、遷移一覧ウィンドウを示す。

【図16】オーサリングシステムの表示部に表示される広告制作画面であり、特に、テンプレートウィンドウを示す。

【図17】オーサリングシステムの表示部に表示される広告制作画面であり、特に、ファイル選択ウィンドウを示す。

【図18】オーサリングシステムの表示部に表示される広告制作画面であり、特に、ドラッグ先の領域（クライアントスペース）にモノメディアが結合されたテンプレートウィンドウを示す。

【図19】オーサリングシステムの表示部に表示される広告制作画面であり、特に、ドラッグ先の領域（クライアントスペース）にモノメディアが結合されたテンプレートウィンドウを示す。

【図20】オーサリングシステムの表示部に表示される広告制作画面であり、特に、ツールウィンドウを示す。

【図21】制作指示書の一例である。

【図22】画面遷移図の一例である。

【図23】画面構成図の一例である。

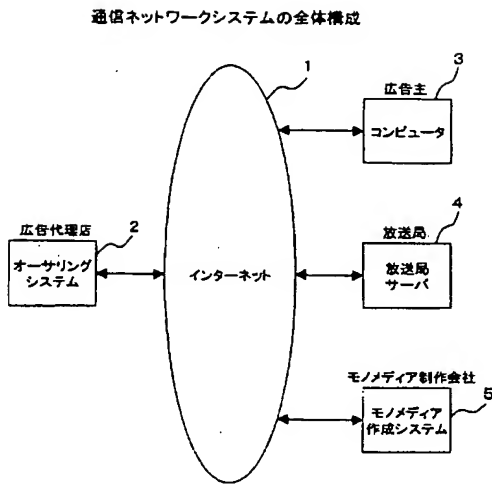
【図24】モノメディア一覧の一例である。

【図25】電子送稿される送稿データのデータ構造を示す。

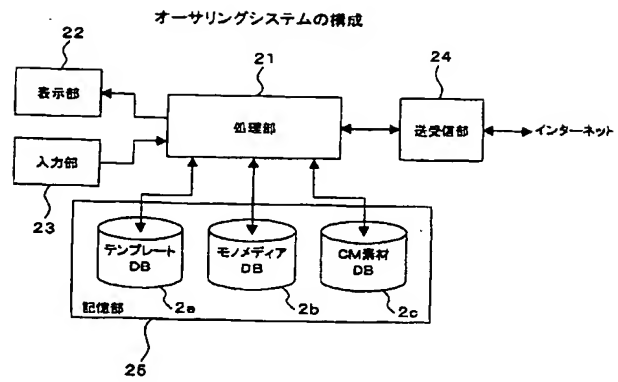
【符号の説明】

- 1 インターネット
- 2 オーサリングシステム
- 3 広告主コンピュータ
- 4 放送局サーバ
- 5 モノメディア作成システム
- 21 処理部
- 22 表示部
- 23 入力部
- 24 送受信部
- 25 記憶部
- 2a テンプレートDB
- 2b モノメディアDB
- 2c CM素材DB

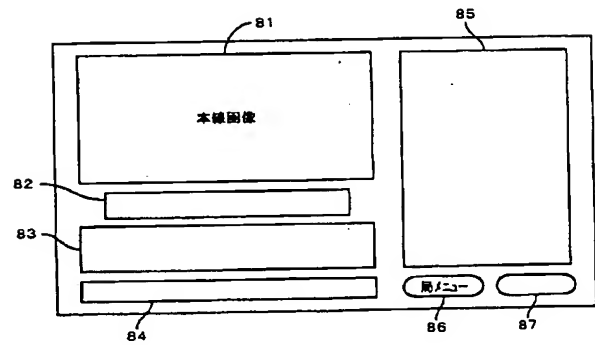
【図 1】



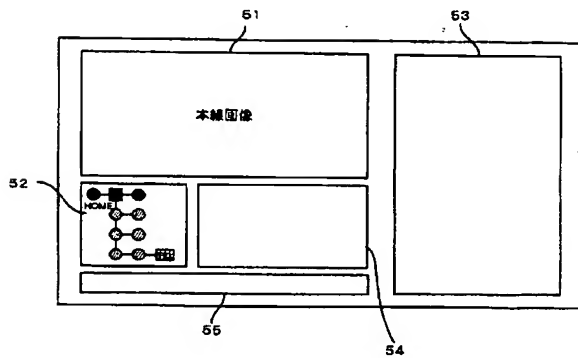
【図 2】



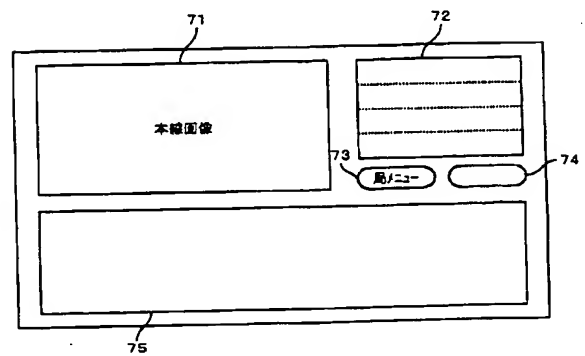
【図 4】



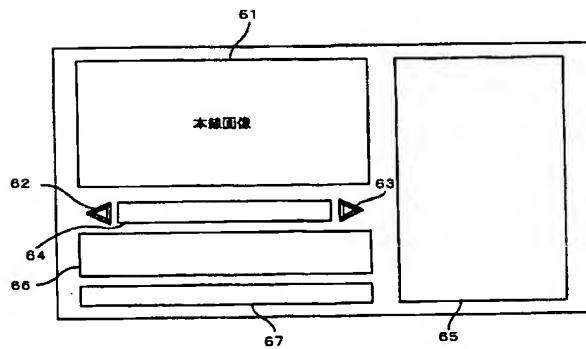
【図 3】



【図 6】



【図 5】



【図 7】

名称	Element	ID	Object	X	Y	W	H	Rem
本線画像エリア	div	stream	-	56	32	480	270	-
	object	video	mpeg2	0	0	480	270	-
	object	sound	aac	0	0	480	270	-
マスク	div	mask	-	56	32	480	270	-
	p	mask_t	-	0	0	480	16	-
	p	mask_b	-	0	250	480	30	-
	p	mask_r	-	452	0	30	270	-
	p	mask_l	-	0	0	30	270	-
クライアントスペース1	div	client_01	-	536	48	340	446	-
	object	client_jpeg	jpeg	0	0	340	446	-
	p	client_text_01	text	0	0	340	24	24px, 13文字
	p	client_text_02	text	0	30	340	24	24px, 13文字
	p	client_text_03	text	0	60	340	24	24px, 13文字
	p	client_text_04	text	0	90	340	24	24px, 13文字
	p	client_text_05	text	0	120	340	24	24px, 13文字
	p	client_text_06	text	0	150	340	24	24px, 13文字
	p	client_text_07	text	0	180	340	24	24px, 13文字
	p	client_text_08	text	0	210	340	24	24px, 13文字
	p	client_text_09	text	0	240	340	24	24px, 13文字
	p	client_text_10	text	0	270	340	24	24px, 13文字
	p	client_text_11	text	0	300	340	24	24px, 13文字
	p	client_text_12	text	0	330	340	24	24px, 13文字
	p	client_text_13	text	0	360	340	24	24px, 13文字
	p	client_text_14	text	0	390	340	24	24px, 13文字
	p	client_text_15	text	0	420	340	24	24px, 13文字
インジケータ	div	indicator	-	86	302	174	152	-
	object		jpeg					
	object		jpeg					
	object		jpeg					
	object		jpeg					
ガイドエリア	p	contents_text_home	text	86	454	450	40	24px, 18文字
	p	contents_text_01	text	86	454	450	40	24px, 18文字
	p	contents_text_02	text	86	454	450	40	24px, 18文字
	p	contents_text_03	text	86	454	450	40	24px, 18文字
	p	contents_text_04	text	86	454	450	40	24px, 18文字
クライアントスペース2	div	client_02	-	260	302	276	152	-
	p	client_02_text_01	text	0	0	276	38	20px, 13文字
	p	client_02_text_02	text	0	38	276	38	20px, 13文字
	p	client_02_text_03	text	0	76	276	38	20px, 13文字
	p	client_02_text_04	text	0	114	276	38	20px, 13文字

【図 25】

電子送稿の送稿データのデータ構造

ヘッダ	広告画面データ	モノメディア	制作指示書	画面遷移図	画面構成図	モノメディア一覧
-----	---------	--------	-------	-------	-------	----------

【図8】

名称	Element	ID	Object	X	Y	W	H	Rem
本線画像エリア	div	stream	-	56	32	480	270	-
	object	video	mpeg2	0	0	480	270	-
	object	sound	aac	0	0	480	270	-
マスク	div	mask	-	56	32	480	270	-
	p	mask_t	-	0	0	480	16	-
	p	mask_b	-	0	250	480	30	-
	p	mask_r	-	452	0	30	270	-
	p	mask_l	-	0	0	30	270	-
クライアントスペース1	div	client	-	536	48	340	408	-
	object	client_jpeg	jpeg	0	0	340	408	-
	p	client_area_text01	text	0	0	340	24	24px, 13文字
	p	client_area_text02	text	0	30	340	24	24px, 13文字
	p	client_area_text03	text	0	60	340	24	24px, 13文字
	p	client_area_text04	text	0	90	340	24	24px, 13文字
	p	client_area_text05	text	0	120	340	24	24px, 13文字
	p	client_area_text06	text	0	150	340	24	24px, 13文字
	p	client_area_text07	text	0	180	340	24	24px, 13文字
	p	client_area_text08	text	0	210	340	24	24px, 13文字
	p	client_area_text09	text	0	240	340	24	24px, 13文字
	p	client_area_text10	text	0	270	340	24	24px, 13文字
	p	client_area_text11	text	0	300	340	24	24px, 13文字
	p	client_area_text12	text	0	330	340	24	24px, 13文字
	p	client_area_text13	text	0	360	340	24	24px, 13文字
局ボタン	div	broadcast_menu_button	-	536	454	170	40	-
	object	bmb	jpeg	0	0	170	40	-
	p	green	text	0	0	170	40	24px, 6文字
ボタン	div	content_menu_button	-	708	454	170	40	-
	object	cmb	jpeg	0	0	170	40	-
	p	yellow	text	0	0	170	40	24px, 6文字
バナーエリア	div	jpeg_02	-	68	434	488	60	-
	object	bw01_1.jpg	jpeg	0	0	488	60	-
クライアントスペース2	div	client_text	-	86	340	450	94	-
	p	client_text_01	text	0	0	450	20	24px, 18文字
	p	client_text_02	text	0	24	450	20	24px, 18文字
	p	client_text_03	text	0	48	450	20	24px, 18文字
	p	client_text_04	text	0	72	450	20	24px, 18文字
ガイドエリア	p	contents_text_01	text	86	302	450	38	-

【図 9】

名称	Element	ID	Object	X	Y	W	H	Rem
本線画像エリア	div	stream	-	56	32	480	270	-
	object	video	mpeg2	0	0	480	270	-
	object	sound	aac	0	0	480	270	-
マスク	div	mask	-	56	32	480	270	-
	div	mask_t	-	0	0	480	16	-
	div	mask_b	-	0	250	480	30	-
	div	mask_r	-	452	0	30	270	-
	div	mask_l	-	0	0	30	270	-
クライアントスペース1	div	jpeg_01	-	538	48	340	446	-
	object	bcw_jpeg	jpeg	0	0	340	446	-
	p	client_area_text01	text	0	0	340	24	24px, 13文字
	p	client_area_text02	text	0	30	340	24	24px, 13文字
	p	client_area_text03	text	0	60	340	24	24px, 13文字
	p	client_area_text04	text	0	90	340	24	24px, 13文字
	p	client_area_text05	text	0	120	340	24	24px, 13文字
	p	client_area_text06	text	0	150	340	24	24px, 13文字
	p	client_area_text07	text	0	180	340	24	24px, 13文字
	p	client_area_text08	text	0	210	340	24	24px, 13文字
	p	client_area_text09	text	0	240	340	24	24px, 13文字
	p	client_area_text10	text	0	270	340	24	24px, 13文字
	p	client_area_text11	text	0	300	340	24	24px, 13文字
	p	client_area_text12	text	0	330	340	24	24px, 13文字
	p	client_area_text13	text	0	360	340	24	24px, 13文字
	p	client_area_text14	text	0	390	340	24	24px, 13文字
	p	client_area_text15	text	0	420	340	24	24px, 13文字
バナーエリア	div	jpeg_02	-	68	434	468	60	-
	object	bw_jpeg	jpeg	0	0	468	60	-
クライアントスペース2	div	client_text	-	86	340	450	94	-
	p	client_text_01	text	0	0	450	20	20px, 21文字
	p	client_text_02	text	0	24	450	20	20px, 21文字
	p	client_text_03	text	0	48	450	20	20px, 21文字
	p	client_text_04	text	0	72	450	20	20px, 21文字
左ボタン	div	left_button	-	86	302	38	38	-
	object	lrw / lrb	jpeg	0	0	38	38	-
	object	lbw / lbb	jpeg	0	0	38	38	-
右ボタン	div	right_button	-	470	302	38	38	-
	object	rrw / rrb	jpeg	0	0	38	38	-
	object	rbw / rbb	jpeg	0	0	38	38	-
ガイドエリア	p	guide_text_01	text	124	302	346	38	-

【図10】

名称	Element	ID	Object	X	Y	W	H	Rem
本線画像エリア	div	stream	-	56	32	480	270	-
	object	video	mpeg2	0	0	480	270	-
	object	sound	aac	0	0	480	270	-
マスク	div	mask	-	56	32	480	270	-
	p	mask_t	-	0	0	480	16	-
	p	mask_b	-	0	250	480	30	-
	p	mask_r	-	452	0	30	270	-
	p	mask_l	-	0	0	30	270	-
ボタンスペース	div	button	-	536	48	340	192	-
	p	btn_01	text	0	0	340	45	20px, 16文字
	p	btn_02	text	0	45	340	45	20px, 16文字
	p	btn_03	text	0	90	340	45	20px, 16文字
	p	btn_04	text	0	135	340	45	20px, 16文字
	object	btn_01_jpeg	jpeg	0	0	340	45	20px, 16文字
	object	btn_02_jpeg	jpeg	0	45	340	45	20px, 16文字
	object	btn_03_jpeg	jpeg	0	90	340	45	20px, 16文字
	object	btn_04_jpeg	jpeg	0	135	340	45	20px, 16文字
局ボタン	div	broadcast_menu_button	-	536	240	170	40	-
	object	bmb	jpeg	0	0	170	40	-
	p	green	text	0	0	170	40	24px, 6文字
ボタン	div	content_menu_button	-	706	240	170	40	-
	object	cmb	jpeg	0	0	170	40	-
	p	yellow	text	0	0	170	40	24px, 6文字
クライアントスペース	div	jpg	-	86	302	790	192	-
	object	jpg	jpeg	0	0	790	192	-
	p	client_area_text01	text	0	0	790	24	24px, 32文字
	p	client_area_text02	text	0	30	790	24	24px, 32文字
	p	client_area_text03	text	0	60	790	24	24px, 32文字
	p	client_area_text04	text	0	90	790	24	24px, 32文字
	p	client_area_text05	text	0	120	790	24	24px, 32文字
	p	client_area_text06	text	0	150	790	24	24px, 32文字

【図12】

100

メニュー
ファイル(F) 表示(V) アップロード(O) 編集設定(E) 画面表示(S) 画面選択(G) ツール(T) ヘルプ(H) 終了(E)

101

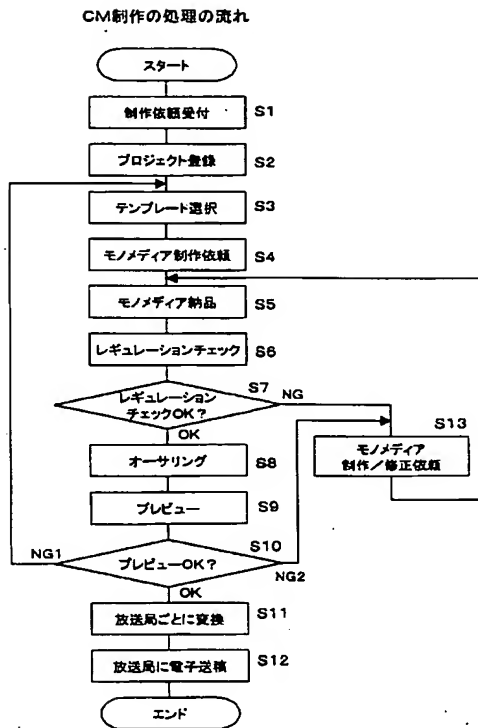
プロジェクト登録

得意先コード: 000001 得意先名: 〇〇株式会社
 プロジェクトNo: 000001 分類コード: 000001
 有効期間: 2001/01/01 ~ 2001/01/31
 案件コード: 0-000001 案件名: プロジェクト1
 放送局コード: 〇〇 テンプレート名: 〇〇テンプレート
 CM規格: ☐ SD ☐ HD
 CMフォーマット: ☐ ☐
 解像度: ☐ 640x480 ☐ 720x480
 ファイル形式: ☐ AVC-P ☐ AVC-T-JS
 録画量: ☐
 備考:

広告会社名: 〇〇 連絡先: 〇〇-1111-1111
 制作会社名: 〇〇 連絡先: 〇〇-000-0000
 制作日:

オーバーラップ 戻る

【図11】



【図13】

100

101

102

CM制作の処理の流れ

プロジェクト登録

得意先コード: 000001 得意先名: 〇〇株式会社

プロジェクトNo: 000001 分機コード: 000001

有効期限: 2001/01/01 - 2001/01/31

案件コード: 0-000001 案件名: テキスト教材1

放送局コード: 〇〇 放送局名: 〇〇放送局

CM規格: ☐ SD ☐ HD

CMサイズ: ☐ 横 ☐ 縦

解像度: ☐ 640x480 ☐ 720x480

ファイル形式: ☐ MOV ☐ MP4

備考:

広告会社名: 〇〇 連絡先: 〇〇-1111-1111

制作会社名: 〇〇 連絡先: 〇〇-222-2222

制作日:

キャンセル 戻る

新テンプレート一覧

Type	Type 名称
TypeA	新テンプレートA
TypeB	新テンプレートB
TypeC	新テンプレートC
TypeD	新テンプレートD

【図14】

100

メニュー
ファイル(F) 表示(V) アップロード(O) 編集設定(S) 画面遷移(S) 画面遷移(G) ツール(T) ヘルプ(H) 終了(E)

101

プロジェクト名
000001

分欄コード
000001

有価期間
2001/01/01 - 2001/01/31

原稿コード
000001

原稿名
テスト原稿1

改定原稿コード
00

テンプレート名
最テンプレート

CM規格
☐ SD ☐ HD

CMアスペクト比
4:3

解像度
☐ 640x480 ☐ 720x480

ファイル形式
☐ AVC-H264 ☐ H264-TS

録画
☐

備考

広告会社名
00

連絡先
01-1111-1111

制作会社名
00

連絡先
03-1234-5678

制作日

103

画面遷移設定

汎用BMLエディタ

B1

B2
B3
B2
B3
B2
B3

画面名

決定 戻る

オープン 戻る

【図15】

100

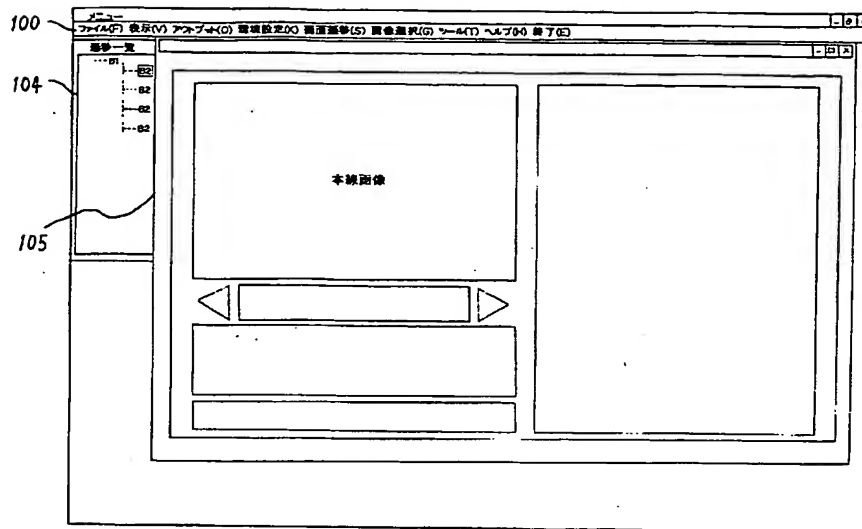
メニュー
ファイル(F) 表示(V) アップロード(O) 編集設定(S) 画面遷移(S) 画面遷移(G) ツール(T) ヘルプ(H) 終了(E)

104

画面一覧

B1
B2
B3
B2
B3
B2
B3

【図16】



【図17】

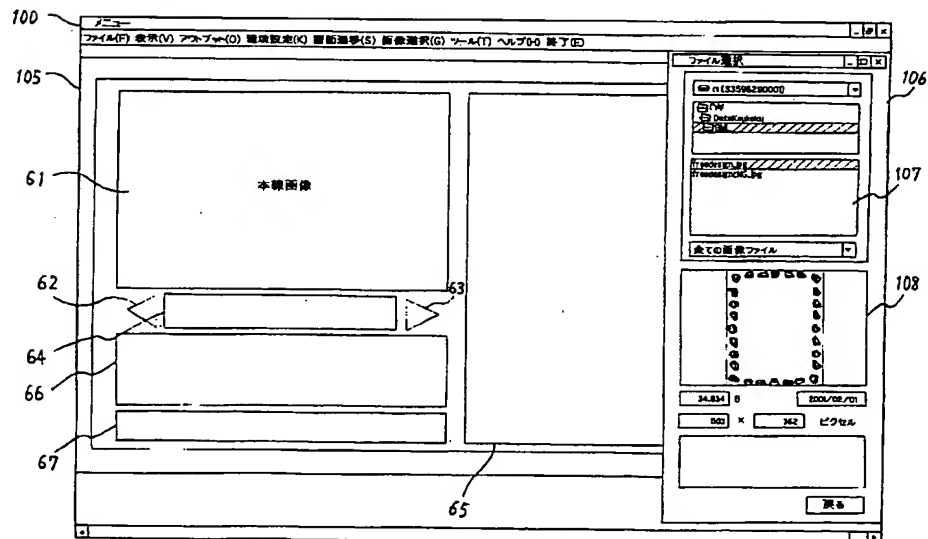
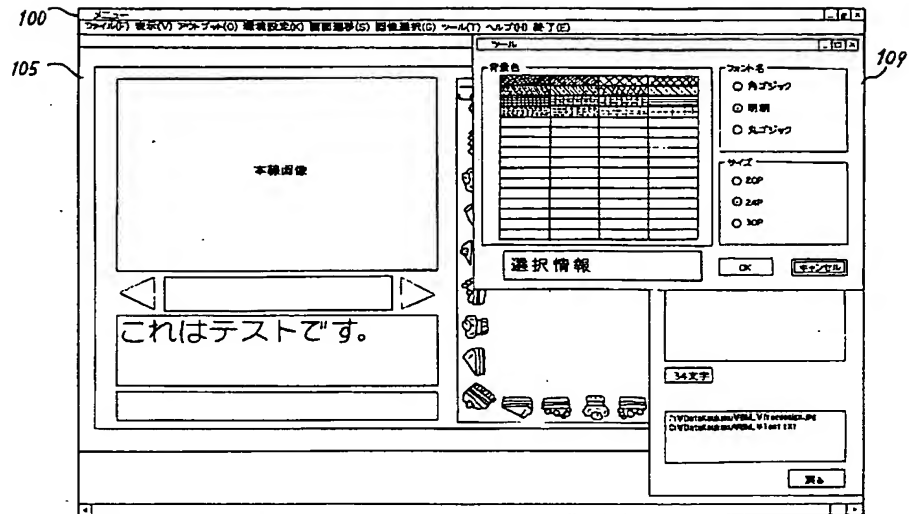


Figure 1 is a schematic diagram of a computer screen 100. The screen displays a graphical user interface. At the top, there is a menu bar 105 with the following items: 'メニュー' (Menu), 'ファイル(F)' (File), '表示(V)' (View), 'アプリケーション(A)' (Application), '環境設定(O)' (Environment), '最近利用した項目(R)' (Recent Items), 'ツール(T)' (Tools), 'ヘルプ(H)' (Help), and '終了(E)' (Exit). The main area of the screen is divided into two primary sections. On the left is a large rectangular area 61. Within this area, there is a large rectangular box 63 labeled '本画面像' (Main Screen Image). Below box 63 is a horizontal bar 62 containing the text 'これはテストです。' (This is a test). Below bar 62 is another horizontal bar 64. On the right side of the screen is a smaller rectangular window 107. This window contains a list box 108 with several items, including 'C:\Program Files\Microsoft Office\Office\Word.exe'. Below the list box is a text area 109 containing the text 'これはテストです。' (This is a test). At the bottom of the screen is a taskbar 65 with several icons, including a clock and a volume icon.

【図 20】



【図 2 1】

制作指示書

ヘッダー情報				
氏名	(コード)	1234	(名称)	(株) ○△□
素材	(コード)	T12859	(名称)	ICDR_Max 新発売編
電源プロジェクタNo	1001			
バージョン	1.00			

詳細情報				
利用期間	2001年2月1日	～	2001年2月28日	
デジタレート	(名称)	汎用BMLコンテンツA		
	(タイプ)	A		
総容量	(階層)	4 択 9 階層		
		20 (KB)		
CMアスペクト比	16	:	9	
CM規格	HD			
解像度	960*540			
ファイル形式	EUC-JP			
広告会社	(名称)	(株) 電通		
	(連絡先)	03-1234-5678		
	(担当者)	電通 一太郎		
制作日	2001年2月2日			

備考	本指示書はサンプルです。
----	--------------

【図 22】

画面遷移図

ヘッダー情報

広告主	(コード)	1234	(名称)	(株) OΔΠ
素材	(コード)	T12859	(名称)	CDR_Max 新発売編
電通プロジェクトNo	1001			
バージョン	1.00			

遷移情報

画面ID	Home	画面ID	1-1	画面ID	1-2
画面名	テストHOME	画面名	2階層1画面目	画面名	3階層1画面目
画面移行	A-1	画面移行	A-2	画面移行	A-3
		画面ID	2-1	画面ID	2-2
		画面名	2階層2画面目	画面名	3階層2画面目
		画面移行	A-2	画面移行	A-3
		画面ID	3-1	画面ID	3-2
		画面名	2階層3画面目	画面名	3階層3画面目
		画面移行	A-2	画面移行	A-3
		画面ID	4-1	画面ID	4-2
		画面名	2階層4画面目	画面名	3階層4画面目
		画面移行	A-2	画面移行	A-3

モノメディア一覽

ヘッダー情報			
	(コード)	(名称)	(株) OΔ□
拡張生	1234		
資料	T12859	(名称)	CDR_Max 新発売幅
電通プロジェクトNo.	1001		
バージョン	1.00		

[illegible]

**This Page is Inserted by IFW Indexing and Scanning
Operations and is not part of the Official Record**

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images include but are not limited to the items checked:

- ☐ **BLACK BORDERS**
- ☐ **IMAGE CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES**
- ☐ **FADED TEXT OR DRAWING**
- ☐ **BLURRED OR ILLEGIBLE TEXT OR DRAWING**
- ☐ **SKEWED/SLANTED IMAGES**
- ☐ **COLOR OR BLACK AND WHITE PHOTOGRAPHS**
- ☐ **GRAY SCALE DOCUMENTS**
- ☐ **LINES OR MARKS ON ORIGINAL DOCUMENT**
- ☐ **REFERENCE(S) OR EXHIBIT(S) SUBMITTED ARE POOR QUALITY**
- ☐ **OTHER:** _____

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

As rescanning these documents will not correct the image problems checked, please do not report these problems to the IFW Image Problem Mailbox.